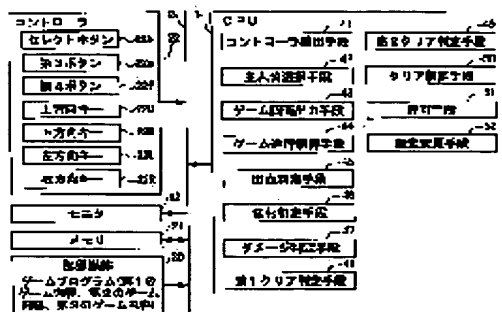


(11)Publication number : **11-267359**  
(43)Date of publication of application : **05.10.1999**

A63F 9/22  
A63F 9/24

(72)Inventor : KUDO SHINICHI

**SOLUTION:** A hero controlled by a player can be selected from a first and second characters, and a recording medium 30 records the contents of a first game in which the first character is the hero, the contents of a second game in which the second character is the hero, and the contents of a third game which can be played only if the contents of the first and second games are both cleared. The contents of the first and second games are set independently in such a way as to bring the first and second characters into action independently in the same game field, but are related to each other in that the second character is set to appear in the contents of the first game and the first character in the contents of the second game.



[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 ( J P )

(12) 特 許 公 報 ( B 1 )

(11) 特許番号

第2930237号

(45) 発行日 平成11年(1999) 8 月 3 日

(24) 登録日 平成11年(1999) 5 月 21 日

(51) Int.Cl.<sup>8</sup>

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

H

請求項の数 8 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願平10-70925

(22) 出願日 平成10年(1998) 3 月 19 日

審査請求日 平成10年(1998) 6 月 10 日

(73) 特許権者 000105637

コナミ株式会社

兵庫県神戸市中央区港島中町 7 丁目 3 番  
地の 2

(72) 発明者 工藤 慎一

札幌市北区北 7 条西 4 丁目 3 番 1 号 株  
式会社コナミコンピュータエンタテイメ  
ント札幌内

(74) 代理人 弁理士 小谷 悦司 (外 2 名)

審査官 瀬津 太朗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体

1

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、  
ゲーム画面を表示する表示手段と、  
外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも 1 個の操作手段と、

第 1 のキャラクタが主人公として設定されるとともに、  
第 2 のキャラクタが登場するように設定された第 1 のゲーム内容を記憶する第 1 ゲーム内容記憶手段と、  
上記第 2 のキャラクタが主人公として設定されるとともに、  
上記第 1 のキャラクタが登場するように設定された第 2 のゲーム内容を記憶する第 2 ゲーム内容記憶手段と、

主人公として上記第 1 のキャラクタ又は上記第 2 のキャラクタを選択する主人公選択手段と、

2

選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、  
上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段と、

上記第 1 のゲーム内容において予め設定された第 1 ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第 1 クリア判定手段と、

上記第 2 のゲーム内容において予め設定された第 2 ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第 2 クリア判定手段と、

上記第 1 ゲーム条件及び上記第 2 ゲーム条件のいずれか一方をクリアすると上記主人公選択手段による他方のキャラクタの選択を許可する許可手段と、

主人公として上記第 1 のキャラクタ又は上記第 2 のキャラクタを選択する主人公選択手段と、

3

ラクタが選択可能に設定された第3のゲーム内容を記憶する第3ゲーム内容記憶手段と、

上記第3のゲーム内容の主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択手段と、

上記第1、第2ゲーム条件の両条件をクリアしたと判定されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力手段とを備えたことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項2】 請求項1記載のビデオゲーム装置において、

上記第1のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが少なくとも1の第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、

上記第2のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが少なくとも1の第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、

上記第1ゲーム条件は、上記第2ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第2ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第2ゲーム条件は、上記第1ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第1ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する上記第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、

上記第3のゲーム内容は、選択された主人公が第2の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項3】 第1のキャラクタが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクタが登場するように設定された第1のゲーム内容と、上記第2のキャラクタが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクタが登場するように設定された第2のゲーム内容と、主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタが選択可能に設定された第3のゲーム内容とを備え、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲームプログラムであって、

主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する主人公選択ステップと、

選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を表示手段に出力するゲーム画面出力ステップと、

操作手段に加えられた操作に応じた操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御ステ

4

ップと、

上記第1のゲーム内容において予め設定された第1ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第1クリア判定ステップと、

上記第2のゲーム内容において予め設定された第2ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第2クリア判定ステップと、

上記第1ゲーム条件及び上記第2ゲーム条件のいずれか一方をクリアすると上記主人公選択手段による他方のキャラクタの選択を許可する許可ステップと、

上記第3のゲーム内容の主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択ステップと、

上記第1、第2ゲーム条件の両条件をクリアしたと判定されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力ステップとを備えたことを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項4】 請求項3記載のビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体において、

上記第1のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが少なくとも1の第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、

上記第2のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが少なくとも1の第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、

上記第1ゲーム条件は、上記第2ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第2ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第2ゲーム条件は、上記第1ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第1ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する上記第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、

上記第3のゲーム内容は、選択された主人公が第2の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであることを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項5】 設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、

ゲーム画面を表示する表示手段と、

外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、

複数のキャラクタが登場するように設定されるとともに、それぞれその内の1のキャラクタが主人公として設

5

定された複数のゲーム内容を記憶するゲーム内容記憶手段と、

主人公として上記複数のキャラクタのうちの1のキャラクタを選択する主人公選択手段と、

選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、  
上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段と、

上記複数のゲーム内容においてそれぞれ予め設定されたゲーム条件をクリアしたか否かを判定するクリア判定手段と、

上記複数のゲーム条件のうちのいずれか1のゲーム条件をクリアすると上記主人公選択手段による他のキャラクタの選択を許可する許可手段と、

主人公として上記複数のキャラクタのうちの1のキャラクタを選択可能に設定された第3のゲーム内容を記憶する第3ゲーム内容記憶手段と、

上記第3のゲーム内容の主人公として上記複数のキャラクタのうちの1のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択手段と、

上記複数のゲーム条件の全ての条件をクリアしたと判定されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力手段とを備えたことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項6】 複数のキャラクタが登場するように設定されるとともに、それぞれそのうちの1のキャラクタが主人公として設定された複数のゲーム内容と、主人公として上記複数のキャラクタのうちの1のキャラクタを選択可能に設定された第3のゲーム内容とを備え、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲームプログラムであって、

主人公として上記複数のキャラクタの内の1のキャラクタを選択する主人公選択ステップと、

選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を表示手段に出力するゲーム画面出力ステップと、  
操作手段に加えられた操作に応じた操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御ステップと、

上記複数のゲーム内容においてそれぞれ予め設定されたゲーム条件をクリアしたか否かを判定するクリア判定ステップと、

上記複数のゲーム条件のうちのいずれか1のゲーム条件をクリアすると上記主人公選択手段による他のキャラクタの選択を許可する許可ステップと、

上記第3のゲーム内容の主人公として上記複数のキャラクタのうちの1のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択ステップと、

上記複数のゲーム条件の全ての条件をクリアしたと判定

6

されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力ステップとを備えたことを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【請求項7】 設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、

ゲーム画面を表示する表示手段と、  
外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、

10 第1のキャラクタが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクタが登場するように設定され、上記第1のキャラクタが少なくとも1の第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームである第1のゲーム内容を記憶する第1ゲーム内容記憶手段と、

上記第2のキャラクタが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクタが登場するように設定され、上記第2のキャラクタが少なくとも1の第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであって、上記第1のゲーム内容と互いに相違する内容の第2のゲーム内容を記憶する第2ゲーム内容記憶手段と、

主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する主人公選択手段と、

選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、  
上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備え、

30 上記第1のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであり、

上記第2のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項8】 第1のキャラクタが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクタが登場するように設定され、上記第1のキャラクタが少なくとも1の第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームである第1のゲーム内容と、

上記第2のキャラクタが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクタが登場するように設定され、上記第2のキャラクタが少なくとも1の第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであって、上記第1のゲーム内容と互いに相違する内容の第2のゲーム内容とを備え、設定されたゲーム世界

50 においてゲームが行われるビデオゲームプログラムであ

って、  
 主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する主人公選択ステップと、  
 選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を表示手段に出力するゲーム画面出力ステップと、  
 操作手段に加えられた操作に応じた操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御ステップとを備え、  
 さらに、上記第1のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであり、  
 上記第2のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであることを特徴とするビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プログラムデータの記録された光ディスク、磁気ディスク、半導体メモリ等の記録媒体を用いたビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来よりゲームシステムは数多く提案されている。家庭用の専用機とテレビジョンモニタとからなるシステム、業務用の専用機、パーソナルコンピュータ若しくはワークステーションとディスプレイと音声出力機とからなるシステム等である。

【0003】これらのシステムは、何れも、プレーヤが操作するためのコントローラと、ゲームプログラムデータの記録された記録媒体と、ゲームプログラムデータに基づいて音声や画像の生成のための制御を行うCPUと、画像を生成するためのプロセッサと、音声を生成するためのプロセッサと、ゲーム画面を表示するためのCRTと、音声を出力するためのスピーカとで構成される。上記記録媒体としては、CD-ROM、半導体メモリ、半導体メモリを内蔵したカセット等が多く用いられる。

【0004】このようなゲームシステムで行われるビデオゲームとして、従来、予め複数の主人公が設定され、プレーヤがいずれの主人公でゲームを行うかを選択できるようにしたもの知られている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】ところが、上記従来のビデオゲームは、単に複数の主人公からいずれかの主人公を選択可能にしたものに過ぎず、ゲーム内容としては単一のもので、選択された主人公を用いて同一のゲーム

内容に沿って行うものに過ぎなかった。

【0006】従って、いずれの主人公を選択したとしても、ゲーム内容としては代り映えがしないものであり、繰り返しゲームを行うと単調になり、面白いものにはならなかった。

【0007】また、複数の主人公に対応してそれぞれ独立したゲーム内容が設定され、選択した主人公に対応するゲームを行うものもあったが、これらのゲーム内容は互いに無関係であるので、単に複数種類のゲームが行えるものに過ぎなかった。

【0008】また、複数の主人公に対応してそれぞれ関連したゲーム内容が設定され、選択した主人公に対応するゲームを行うと、後で行うゲームは先に行ったゲームの主人公の行動による影響を受けるようにしたものもあったが、互いのゲーム内容には他方の主人公は登場しないので、ゲーム実行中に他方の主人公に対する興味を引くものではなかった。

【0009】本発明は、上記に鑑みてなされたもので、複数の主人公に対応する複数のゲーム内容の中から主人公を選択可能にしたものであって、更にゲームの面白さを増すようにしたビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムが記録された可読記録媒体を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】請求項1の発明は、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、第1のキャラクタが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクタが登場するように設定された第1のゲーム内容を記憶する第1ゲーム内容記憶手段と、上記第2のキャラクタが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクタが登場するように設定された第2のゲーム内容を記憶する第2ゲーム内容記憶手段と、主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する主人公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えたことを特徴としている。

【0011】この構成によれば、主人公として第1のキャラクタが選択されると、第1のゲーム内容に沿ったゲーム画面が表示手段に出力され、主人公として第2のキャラクタが選択されると、第2のゲーム内容に沿ったゲーム画面が表示手段に出力され、操作手段を操作することにより、主人公の動作が制御されて、ゲーム内容が進行する。

【0012】ここで、第1のゲーム内容には主人公であ

る第1のキャラクタとともに第2のキャラクタが登場するように設定され、第2のゲーム内容には主人公である第2のキャラクタとともに第1のキャラクタが登場するように設定されており、これによって各ゲーム内容の面白さが増大することとなる。

【0013】また、請求項10の発明は、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、複数のキャラクタが登場するように設定されるとともに、それぞれその内の1のキャラクタが主人公として設定された複数のゲーム内容を記憶するゲーム内容記憶手段と、主人公として上記複数のキャラクタの内の1のキャラクタを選択する主人公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えたことを特徴としている。

【0014】この構成によれば、主人公として1のキャラクタが選択されると、対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面が表示手段に出力され、操作手段を操作することにより、主人公の動作が制御されて、ゲーム内容が進行する。

【0015】ここで、各ゲーム内容には、主人公である1のキャラクタとともに他のゲーム内容における主人公のキャラクタが登場するように設定されており、これによって各ゲーム内容の面白さが増大することとなる。

【0016】

【発明の実施の形態】図1は本発明の一実施形態としてのゲームシステムを示す構成図である。このゲームシステムは、ゲーム機本体と、プログラムデータが記録された記録媒体30とからなる。ゲーム機本体は、CPU1と、このCPU1に接続されたアドレス、データ及びコントロールバスからなるバス2と、このバス2に接続された各構成要素とからなる。

【0017】バス2には、グラフィックスデータ生成プロセッサ3、インターフェース回路4、メインメモリ5、ROM6、伸張回路7、パラレルポート8、シリアルポート9、描画処理プロセッサ10及びバッファ11、音声処理プロセッサ13及びバッファ14、デコーダ17及びバッファ18、インターフェース回路20及びメモリ21が接続されている。

【0018】また、描画処理プロセッサ10にテレビジョンモニタ（以下、単に「モニタ」という。）12が接続され、音声処理プロセッサ13に増幅回路15を介してスピーカ16が接続され、デコーダ17に記録媒体ドライバ19が接続され、インターフェース回路20に、メモリ21及びコントローラ22が接続されている。

【0019】ここで、上記ゲームシステムは、用途に応じてその形態が異なる。すなわち、上記ゲームシステムが家庭用として構成されている場合においては、モニタ12及びスピーカ16はゲーム機本体とは別体となる。

【0020】また、上記ゲームシステムが業務用として構成されている場合においては、図1に示す構成要素はすべて一体型となっている1つの筐体に収納される。

【0021】また、上記ゲームシステムがパーソナルコンピュータやワークステーションを核として構成されている場合においては、モニタ12は、コンピュータ用のディスプレイに対応し、描画処理プロセッサ10、音声処理プロセッサ13、伸張回路7は、それぞれ記録媒体30に記録されているプログラムデータの一部若しくはコンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウェアに対応し、インターフェース回路4、パラレルポート8、シリアルポート9及びインターフェース回路20は、コンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウェアに対応する。また、バッファ11、14、18は、それぞれメインメモリ5若しくは図示しない拡張メモリの各エリアに対応する。

【0022】本実施形態では、上記ゲームシステムが家庭用として構成されている場合を例にして説明する。

【0023】次に、図1に示した各構成要素について説明する。グラフィックスデータ生成プロセッサ3は、CPU1のいわばコプロセッサとしての役割を果たす。すなわち、このグラフィックスデータ生成プロセッサ3は、座標変換や光源計算、例えば固定小数点形式の行列やベクトルの演算を、並列処理により行う。このグラフィックスデータ生成プロセッサ3の主な処理は、CPU1から供給される画像データの2次元若しくは3次元面内における各頂点の座標データと、移動量データと、回転量データとに基づいて、処理対象画像の表示エリア上におけるアドレスを求め、当該アドレスデータを、再びCPU1に返す処理や、仮想的に設定された光源からの距離に応じて、画像の輝度を計算する処理等である。

【0024】インターフェース回路4は、周辺デバイス、例えばマウスやトラックボール等のポインティングデバイス等のインターフェース用である。ROM6には、ゲームシステムのオペレーティングシステムとしてのプログラムデータが記憶されている。パーソナルコンピュータで言えば、BIOS(Basic Input Output System)に相当する。

【0025】伸張回路7は、動画に対するMPEG(Moving Picture Engineering Group)や静止画に対するJPEG(Joint Picture Engineering Group)に準拠したイントラ符号化により圧縮された圧縮画像に対し、伸張処理が施される。伸張処理は、デコード処理(VLC: Variable Length Code)によりエンコードされたデータのデコード)、逆量子化処理、IDCT(Inverse Discrete Cosine Transform)処理、イントラ画像の復元処理等である。

11

【0026】描画処理プロセッサ10は、CPU1が発行する描画命令に基づいて、バッファ11に対する描画処理を行う。

【0027】バッファ11は、表示エリアと非表示エリアとからなる。表示エリアは、モニタ12の表示面上に表示するデータの展開エリアである。

【0028】本実施形態においては、非表示エリアは、スケルトンを定義するデータ、ポリゴンを定義するモデルデータ、モデルに動きを行わせるアニメデータ及び各アニメの内容を示すパターンデータの他、テクスチャデータやカラーパレットデータ等の記憶エリアである。

【0029】ここで、テクスチャデータは、2次元の画像データである。カラーパレットデータは、テクスチャデータ等の色を指定するためのデータである。これらのデータは、記録媒体30から一度、若しくはゲームの進行状況に合致して複数回に分けて、CPU1により、予めバッファ11の非表示エリアに記録される。

【0030】描画命令としては、ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令、通常の2次元画像を描画するための描画命令がある。ここで、ポリゴンは、多角形の2次元仮想図形であり、本実施形態においては、三角形若しくは四角形が用いられる。

【0031】ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令は、バッファ11の表示エリア上におけるポリゴン頂点アドレスデータ、ポリゴンに貼り付けるテクスチャデータのバッファ11上における記憶位置を示すテクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータのバッファ11上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ並びにテクスチャの輝度を示す輝度データとからなる。

【0032】これらのデータの内、表示エリア上のポリゴン頂点アドレスデータは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が、CPU1からの3次元空間上におけるポリゴン頂点座標データを、画面自体（視点）の移動量データ及び回転量データに基づいて座標変換することによって2次元上でのポリゴン頂点座標データに置換されたものである。また、輝度データは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が、CPU1からの上記座標変換後のポリゴン頂点座標データが示す位置から、仮想的に配置された光源間での距離に基づいて決定される。

【0033】上記ポリゴン頂点アドレスデータは、バッファ11の表示エリア上のアドレスを示し、描画処理プロセッサ10は、3若しくは4個のポリゴン頂点アドレスデータで示されるバッファ11の表示エリアの範囲に対応するテクスチャデータを書き込む。

【0034】1つの物体は多数のポリゴンで構成される。CPU1は、各ポリゴンの3次元空間上の座標データを対応するスケルトンのベクトルデータと関連させてバッファ11に記憶する。そして、コントローラ22の操作により、表示面上でキャラクタを移動させる場合、

12

言い換えれば、キャラクタそのものの動きを表現する場合若しくはキャラクタを見ている視点位置を変える場合、次のような処理が行われる。

【0035】すなわち、CPU1は、グラフィックスデータ生成プロセッサ3に対し、バッファ11の非表示エリア内に保持している各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、スケルトンの座標及びその回転量のデータから求められた各ポリゴンの移動量データ及び回転量データを与える。

【0036】グラフィックスデータ生成プロセッサ3は、各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、各ポリゴンの移動量データ及び回転量データとに基づいて、順次、各ポリゴンの移動後及び回転後の3次元座標データを求める。

【0037】このようにして求められた各ポリゴンの3次元座標データの内、水平及び垂直方向の座標データが、バッファ11の表示エリア上のアドレスデータ、すなわちポリゴン頂点アドレスデータとして、描画処理プロセッサ10に供給される。

【0038】描画処理プロセッサ10は、3個若しくは4個のポリゴン頂点アドレスデータによって示されるバッファ11の三角形若しくは四角形の表示エリア上に、予め割り当てられているテクスチャアドレスデータが示すテクスチャデータを書き込む。これによって、モニタ12の表示面上には、多数のポリゴンにテクスチャデータの貼り付けられた物体が表示される。

【0039】通常の2次元画像を描画するための描画命令は、頂点アドレスデータ、テクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータのバッファ11上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ並びにテクスチャの輝度を示す輝度データとからなる。これらのデータの内、頂点アドレスデータは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3がCPU1からの2次元平面上における頂点座標データをCPU1からの移動量データ及び回転量データに基づいて、座標変換して得られる座標データである。

【0040】音声処理プロセッサ13は、記録媒体30から読み出されたADPCMデータをバッファ14に記憶し、このバッファ14に記憶されたADPCMデータを音源とする。そして、音声処理プロセッサ13は、ADPCMデータを例えば44.1kHzの周波数のクロックで読み出す。

【0041】そして、音声処理プロセッサ13は、バッファ14から読み出したADPCMデータに対し、ビッチの変換、ノイズの付加、エンベロープの設定、レベルの設定、リバーブの付加等の処理を施す。

【0042】記録媒体30から読み出される音声データがCD-DA (Compact Disk Digital Audio)等のPCMデータの場合においては、音声処理プロセッサ13によりADPCMデータに変換される。

50

【0043】また、PCMデータに対するプログラムデータによる処理はメインメモリ5上において直接行われる。メインメモリ5上において処理されたPCMデータは、音声処理プロセッサ13に供給されてADPCMデータに変換された後に、上述した各種処理が施された後に、音声としてスピーカ16から出力される。

【0044】記録媒体ドライバ19は、例えばCD-ROMドライブ、ハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等である。

【0045】記録媒体30は、例えばCD-ROM、ハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、半導体メモリ等である。

【0046】記録媒体ドライバ19は、記録媒体30から画像、音声、プログラムデータを読み出し、読み出したデータを、デコーダ17に供給する。デコーダ17は、記録媒体ドライバ19からの再生データに対し、ECC (Error Correction Code)によるエラー訂正処理を施し、エラー訂正処理を施したデータを、メインメモリ5若しくは音声処理プロセッサ13に供給する。

【0047】メモリ21は、例えばカード型のメモリからなり、例えば終了時点の状態を保存する等のように、ゲームの各種パラメータを保存するためのものである。

【0048】コントローラ22は、外部から操作可能な操作手段として、第1左ボタン22L1、第2左ボタン22L2、第1右ボタン22R1、第2右ボタン22R2、上方向キー22U、下方向キー22D、左方向キー22L、右方向キー22R、スタートボタン22a、セレクトボタン22b、第1ボタン22c、第2ボタン22d、第3ボタン22e及び第4ボタン22fを備え、ゲームプレーヤが操作するもので、それぞれ操作に応じた操作信号を出力する。

【0049】上方向キー22U、下方向キー22D、左方向キー22L、及び右方向キー22Rは、CPU1に対して、例えばゲームプレーヤがキャラクタを画面上で上下左右に移動させるコマンドを与えたり、メニュー画面でアイコンの選択を移動させるコマンドを与えるものである。

【0050】スタートボタン22aは、ゲームプレーヤが、記録媒体30からロードされるゲームプログラムデータの開始をCPU1に指示するためのものである。セレクトボタン22bは、ゲームプレーヤが、記録媒体30からメインメモリ5にロードされるゲームプログラムデータに関する各種選択を、CPU1に指示するためのものである。

【0051】なお、第1ボタン22c、第2ボタン22d、第3ボタン22e、第4ボタン22f、第1左ボタン22L1、第2左ボタン22L2、第1右ボタン22R1及び第2右ボタン22R2の機能は、記録媒体30からロードされるゲームプログラムデータによって異な

る。

【0052】次に、このゲームシステムの概略動作について説明する。電源スイッチ（図略）がオンにされ、ゲームシステムに電源が投入される。この時、記録媒体30が記録媒体ドライバ19に装填されていると、CPU1が、ROM6に記憶されているオペレーティングシステムに基づいて、記録媒体ドライバ19に対し記録媒体30からのプログラムデータの読み出しを指示する。これにより、記録媒体ドライバ19は、記録媒体30から画像、音声及びプログラムデータを読み出す。

【0053】読み出された画像、音声及びプログラムデータは、デコーダ17に供給され、ここで、エラー訂正処理が施される。デコーダ17においてエラー訂正処理の施された画像データは、バス2を介して伸張回路7に供給され、ここで、上述した伸張処理が施された後に、描画処理プロセッサ10に供給され、この描画処理プロセッサ10により、バッファ11の非表示エリアに書き込まれる。

【0054】なお、デコーダ17においてエラー訂正処理の施された音声データは、メインメモリ5若しくは音声処理プロセッサ13に供給され、メインメモリ5若しくはバッファ14に書き込まれる。

【0055】また、デコーダ17においてエラー訂正処理の施されたプログラムデータは、メインメモリ5に供給され、このメインメモリ5に書き込まれる。以降、CPU1は、メインメモリ5に記憶されているゲームプログラムデータ、並びにゲームプレーヤが、コントローラ22を介して指示する内容に基づいて、ゲームを進行する。即ち、CPU1は、コントローラ22を介してゲームプレーヤから指示される指示内容に基づいて、適宜、画像処理の制御、音声処理の制御、内部処理の制御を行う。

【0056】画像処理の制御とは、本実施形態においては、キャラクタに指示されるアニメに該当するパターンデータから、各スケルトンの座標の計算乃至ポリゴンの頂点座標データの計算、得られた3次元座標データや視点位置データのグラフィックスデータ生成プロセッサ3への供給、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が求めたバッファ11の表示エリア上のアドレスデータや輝度データを含む描画命令の発行等である。

【0057】音声処理の制御とは、音声処理プロセッサ13に対する音声出力コマンドの発行、レベル、リバーブ等の指定である。内部処理の制御とは、例えばコントローラ22の操作に応じた演算等である。

【0058】図2はCPU1の機能ブロックを示すブロック図である。なお、モニタ12とバス2間、記録媒体30とバス2間の構成要素については、説明の便宜上、省略している。このゲームシステムで行われるゲームは、プレーヤの操作する主人公が、第1のキャラクタと第2のキャラクタとから選択可能になっており、記録媒

10

20

30

40

50



15

体30には、第1のキャラクタを主人公とする第1のゲーム内容と、第2のキャラクタを主人公とする第2のゲーム内容と、第1のゲーム内容及び第2のゲーム内容の双方をクリアした場合にのみ行うことが可能な第3のゲーム内容とが記録されている（第1ゲーム内容記憶手段、第2ゲーム内容記憶手段、第3ゲーム内容記憶手段）。

【0059】第1のゲーム内容及び第2のゲーム内容は、第1のキャラクタ及び第2のキャラクタが同一のゲーム世界においてそれぞれ独立して行動するように設定され、互いに独立したものであるが、第1のゲーム内容に第2のキャラクタが登場するように設定され、第2のゲーム内容に第1のキャラクタが登場するように設定されている点で、関連性を有している。

【0060】第1のゲーム内容は、コントローラ22を操作することにより主人公である第1のキャラクタを動作させて、第1の敵キャラクタとしての敵と戦闘し、その敵に所定量のダメージを与えて倒すと、次の段階に進めるように設定されたものである。

【0061】第2のゲーム内容は、コントローラ22を操作することにより主人公である第2のキャラクタを動作させて、第1のゲームに登場する敵と異なる第2の敵キャラクタとしての敵と戦闘し、その敵に所定量のダメージを与えて倒すと、次の段階に進めるように設定されたものである。

【0062】第1、第2のゲーム内容は、他方のゲーム内容が未だクリアされていないときには、全ての敵を倒した後に第1の敵ボスキャラクタと戦闘し、この第1の敵ボスキャラクタに所定量のダメージを与えて倒すと当該ゲーム内容がクリアとなり、他方のゲーム内容が既にクリアされているときは、全ての敵を倒したときにクリアとなる。

【0063】第3のゲーム内容は、第1、第2のゲームの双方がクリアのときのみ行うことができ、第2の敵ボスキャラクタと戦闘するもので、この第2の敵ボスキャラクタに所定量のダメージを与えて倒すと、本ビデオゲームが終了となる。

【0064】すなわち、第1の敵ボスキャラクタが偽の敵ボスキャラクタとしての機能を有し、第2の敵ボスキャラクタが真の敵ボスキャラクタとしての機能を有して、真の敵ボスキャラクタである第2の敵ボスキャラクタを倒すことによって、全ゲームを終了することができる。

【0065】なお、いずれのゲーム内容においても、主人公が敵キャラクタから所定量のダメージを受けると、ゲームオーバーとなる。

【0066】CPU1は、機能ブロックとして、コントローラ検出手段41、主人公選択手段42、ゲーム画面出力手段43、ゲーム進行制御手段44、出血判定手段45、切付判定手段46、ダメージ判定手段47、第1

16

クリア判定手段48、第2クリア判定手段49、クリア制御手段50、許可手段51及び設定変更手段52を備えている。

【0067】コントローラ検出手段41は、コントローラ22の各操作手段からの操作信号に基づいて操作のオンオフを検出するものである。主人公選択手段42は、プレーヤによる主人公の選択を制御するもので、例えば、第1のキャラクタ及び第2のキャラクタを並べた選択画面をモニタ12に表示し、コントローラ22の左右方向キー22L、22Rの操作によりいずれかのキャラクタを選択し、第4ボタン22fの操作により決定することにより、主人公の選択が行われる。

【0068】ゲーム画面出力手段43は、選択された主人公に対応するゲーム内容をモニタ12に出力するもので、主人公として第1のキャラクタが選択されると第1のゲーム内容を出力し、第2のキャラクタが選択されると第2のゲーム内容を出力する。

【0069】ゲーム進行制御手段44は、コントローラ検出手段41によって検出されたコントローラ22の操作に応じて、モニタ12に表示する主人公の動作を制御するものである。例えば、ゲーム画面に敵キャラクタが登場すると、コントローラ22を操作することにより、主人公に武器（本実施形態では例えば刀や手裏剣）を用いて敵キャラクタと戦闘を行わせる。

【0070】出血判定手段45は、主人公と敵キャラクタとの戦闘において、例えば刀で切り付けられたり、手裏剣が刺さるなどの出血条件を満たしたか否かを判定するものである。切付判定手段46は、主人公や敵キャラクタに攻撃が加えられたか否かを判定する攻撃判定手段として機能するもので、例えば主人公と敵キャラクタとの戦闘において、刀で切られて頭部や腕などの身体の一部が切断されたか否かを判定するものである。

【0071】ダメージ判定手段47は、主人公と敵キャラクタとの戦闘において、敵キャラクタから主人公が受けたり、敵キャラクタに主人公が与えたダメージの量を判定するもので、ダメージが所定量に達すると倒されたと判定するものである。

【0072】なお、以下において、主人公が敵キャラクタに与えたダメージが所定量に達することを、単に「敵キャラクタを倒す」という。

【0073】第1クリア判定手段48は、第2のゲーム内容がクリアされていない場合には第1の敵ボスキャラクタを倒したときに、第2のゲーム内容がクリアされている場合には全ての第1の敵キャラクタを倒したときに、それぞれ第1ゲーム条件がクリアされたと判定するものである。

【0074】第2クリア判定手段49は、第1のゲーム内容がクリアされていない場合には第1の敵ボスキャラクタを倒したときに、第1のゲーム内容がクリアされている場合には全ての第2の敵キャラクタを倒したとき

に、それぞれ第2ゲーム条件がクリアされたと判定するものである。

【0075】クリア制御手段50は、第1、第2判定手段45、46により、第1、第2ゲーム条件がクリアされたと判定されたときに、それぞれクリアデータを作成してメモリ21に保存するものである。

【0076】許可手段51は、第1、第2ゲーム条件のいずれか一方をクリアしたと判定されたときに、同一のゲーム内容を繰り返し行うか、又は他方のゲーム内容を行うべく、主人公選択手段42による主人公の選択を再度許可するものである。

【0077】設定変更手段52は、主人公と敵キャラクターとの戦闘中にゲーム画面に表示される残酷な場面の描写の設定を変更するもので、以下の(1)、(2)に示す機能を有する。なお、その手順については後述する。

【0078】(1) 戦闘中に、出血条件を満たしたと判定されたときに、効果色として、主人公や敵キャラクターから流れる血の色の設定を、赤～緑～青の間で任意の有彩色と透明色とに変更する機能。

(2) 戦闘中に、主人公や敵キャラクターの腕や首などが切られたと判定されたときに、切断描写として、切られた腕や頭部を飛ばす描写と飛ばさない描写とに設定を変更する機能。

【0079】なお、残酷描写とは、倫理上表現を抑制すべき描写をいう。また、記録媒体30に記録されたゲームプログラムでは、上記各描写の設定のデフォルトとして、流れる血の色は透明に設定され、腕や頭部は飛ばさない描写に設定されている。

【0080】そして、ゲーム画面出力手段43は、設定変更手段52による設定に応じたゲーム画面をモニター12に出力する。

【0081】次に、図3～図5を用いて、ゲームの手順について説明する。図3は本ビデオゲームの手順を示すフローチャート、図4、図5はゲームの一画面を示す図である。

【0082】なお、敵キャラクターや敵ボスキャラクターとの戦闘において、主人公が勝たなければゲームオーバーとなって終了するが、以下のフローチャートでは、説明の便宜上、省略している。

【0083】図3において、ゲームが開始されると、まず、第1のキャラクターと第2のキャラクターとが並んで主人公を選択する選択画面がモニター12に表示され(ステップST100)、次いで、プレーヤによりコントローラ22を操作することによって主人公が選択される(ステップST110)。

【0084】主人公として第1のキャラクターが選択されると、第1のゲーム内容に沿って進行する。すなわち、まず、独自イベントとして敵キャラクター①との戦闘が行われ(ステップST120)、次いで、共通イベントが設定されている(ステップST130)。

【0085】この共通イベントは、主人公である第1のキャラクターに加えて、第2のキャラクターが登場する場面である。

【0086】共通イベントでは、図4に示すように、主人公である第1のキャラクター(本実施形態では浪人)31と第2のキャラクター(本実施形態では忍者)32とが互いに会話を行う場面が設定されている。

【0087】また、共通イベントでは、主人公である第1のキャラクターが敵キャラクター②と戦闘を行う場面が設定されており、この場面において第2のキャラクターが後方で他の敵キャラクターと戦闘を行っているゲーム画面が表示されている。

【0088】図3に戻り、続いて、独自イベントとして、コントローラ22の操作により主人公が例えば葉草等のアイテムを拾得するような場面が設定されている(ステップST140)。次いで、更に独自イベントとして、敵キャラクター③との戦闘が行われる(ステップST150)。

【0089】続いて、第2のゲームを既にクリアしたかどうかかが判別され(ステップST160)、クリアしていれば(ステップST160でYES)、独自イベントが行われて(ステップST170)、第3のゲームであるステップST260以降に進む。

【0090】第2のゲームを未だクリアしていなければ(ステップST160でNO)、第1の敵ボスキャラクターと戦闘し(ステップST180)、第1の敵ボスキャラクターを倒すとクリアデータが作成されてメモリ21に保存され(ステップST190)、ステップST100に戻る。

【0091】一方、ステップST110において、主人公として第2のキャラクターが選択されると、第2のゲーム内容に沿って進行する。すなわち、まず、独自イベントとして敵キャラクター④との戦闘が行われ(ステップST200)、次いで、共通イベントが設定されている(ステップST210)。

【0092】この共通イベントは、主人公である第2のキャラクターに加えて、第1のキャラクターが登場する場面である。

【0093】共通イベントでは、図5に示すように、主人公である第2のキャラクター(本実施形態では忍者)32と第1のキャラクター(本実施形態では浪人)31とが互いに会話を行う場面が設定されている。なお、この場面では、上記図4とほぼ同一の場面で、視点の異なる画面が表示されるようになっている。

【0094】また、共通イベントでは、主人公である第2のキャラクターが敵キャラクター⑤と戦闘を行う場面が設定されており、この場面において第1のキャラクターが後方で他の敵キャラクターと戦闘を行っているゲーム画面が表示されている。

【0095】図3に戻り、続いて、独自イベントとし

て、第1のゲームと同様に、コントローラ22の操作により主人公が例えば葉草等のアイテムを拾得するような場面が設定されている(ステップST220)。次いで、更に独自イベントとして、敵キャラクタ⑥との戦闘が行われる(ステップST230)。

【0096】続いて、第1のゲームを既にクリアしたかどうかが判別され(ステップST240)、クリアしていれば(ステップST240でYES)、独自イベントが行われて(ステップST250)、第3のゲームであるステップST260以降に進む。

【0097】一方、第1のゲームを未だクリアしていない(ステップST240でNO)、ステップST180に進み、第1のゲームと同様の手順が行われる。

【0098】そして、第3のゲームであるステップST260では、再度、第1のキャラクタ及び第2のキャラクタが並んで主人公を選択する選択画面がモニタ12に表示され、コントローラ22の操作により主人公が選択されて(ステップST260)、この選択された主人公が第2の敵ボスキャラクタと戦闘し(ステップST270)、この第2の敵ボスキャラクタを倒すと、本ビデオゲームが終了する。

【0099】ここで、例えば最初に第1のキャラクタが選択されたとすると、ステップST110からステップST120に進み、ステップST120～ステップST160が行われる。そして、第2のゲームが未だ行われていないので、ステップST160からステップST180に進み、次いで、ステップST190で第1のゲームのクリアデータが作成されて保存される。

【0100】次に、第2のキャラクタが選択されると、ステップST110からステップST200に進み、ステップST200～ステップST240が行われる。そして、第1のゲームが既にクリアされているので、ステップST240からステップST250に進み、ステップST250～ステップST270が行われて、終了する。

【0101】このように、第1のゲーム内容において第1のキャラクタが戦闘する敵キャラクタと、第2のゲーム内容において第2のキャラクタが戦闘する敵キャラクタとは、全く異なるものであり、この点で第1のゲーム内容と第2のゲーム内容とは互いに独立したものになっている。

【0102】従って、双方のゲームを繰り返しても、同一のゲームにはならないので、ゲームの面白さを増大することができる。

【0103】一方、第1のゲーム内容のステップST140において、第1のキャラクタにより既に葉草等のアイテムが拾得されている場合には、第2のゲーム内容のステップST220において、第2のキャラクタにより同一のアイテムを拾得することはできないようになっている。

【0104】このように、先に行ったゲーム内容の実行結果によって、後で行うゲーム内容によるゲーム画面の表示内容が変化する点で、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容とは関連性を有し、相互に影響を及ぼしあっている。従って、各ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0105】また、第1、第2のゲーム内容のいずれか一方のゲーム内容において、第1の敵ボスキャラクタと戦闘して一旦クリアになると、他方のゲーム内容では、第1の敵ボスキャラクタと戦闘することなくクリアになり、最終ステージとしての第3のゲーム内容に進めるようになっている。

【0106】また、第1の敵ボスキャラクタが偽の敵ボスキャラクタとしての機能を有し、第2の敵ボスキャラクタが真の敵ボスキャラクタとしての機能を有している。これによって、更にゲームの面白さを増大することができる。

【0107】次に、図2、図6～図8を用いて、設定変更手段52(図2)による描写の設定変更手順について説明する。図6は同手順を示すフローチャート、図7はステータス画面を示す図、図8は設定画面を示す図である。

【0108】図6において、ゲーム画面の表示中にコントローラ22のセレクトボタン22bが押されたかどうか判別され(ステップST300)、押されたときは(ステップST300でYES)、ステータス画面が表示され(ステップST310)、「設定」アイコン64が指定されたかどうか判別される(ステップST320)。

【0109】図7に示すように、このステータス画面では、「設定」アイコン64及び「戻る」アイコン66を含む種々のアイコン61～66が表示される。そして、上下左右方向キー22U、22D、22L、22Rを用いて「設定」アイコン64を指定し、第4ボタン22fを押すことにより、指定が決定される。図7では「設定」アイコン64が指定された状態を示している。

【0110】図6に戻り、「設定」アイコン64が指定されない状態で(ステップST320でNO)、「戻る」アイコン66が指定されたかどうか判別され(ステップST330)、「戻る」アイコン66が指定されると(ステップST330でYES)、このルーチンを終了してゲーム画面に戻り、「戻る」アイコン66が指定されないときは(ステップST330でNO)、ステップST310に戻ってステータス画面の表示が継続される。

【0111】一方、ステップST300において、セレクトボタン22bが押されないときは(ステップST300でNO)、スタートボタン22aが押されたかどうか判別され(ステップST340)、押されないときは(ステップST340でNO)、このルーチンを終了

してゲーム画面に戻る。

【0112】一方、ステップST340でスタートボタン22aが押されると(ステップST340でYES)、設定画面が表示される(ステップST350)。

【0113】ここで、図8を用いて設定画面について説明する。図8に示すように、設定画面では、切断描写設定部71及び効果色設定部81が表示されている。切断描写設定部71には、「ON」アイコン72及び「OFF」アイコン73が表示され、効果色設定部82には、「ON」アイコン82、「OFF」アイコン83及び色選択部84が表示される。

【0114】上下方向キー22U、22Dを用いて切断描写設定部71を指定した状態で、左右方向キー22L、22Rを用いて「ON」アイコン72を指定し、第4ボタン22fを押すことにより指定が決定される。図8では「ON」アイコン72が指定された状態を示している。

【0115】そして、「ON」アイコン72の指定が決定されると切り落された腕や頭部を飛ばす描写にされ、「OFF」アイコン73の指定が決定されると切り落された腕や頭部を飛ばさない描写にされる。

【0116】また、上下方向キー22U、22Dを用いて効果色設定部81を指定した状態で、左右方向キー22L、22Rを用いて「ON」アイコン82を指定し、第4ボタン22fを押すことにより指定が決定される。図8では「ON」アイコン82が指定された状態を示している。

【0117】そして、「ON」アイコン82の指定が決定された状態で、左右方向キー22L、22Rを用いてマーク85の表示位置を移動させることにより、血の色を赤(R)〜緑(G)〜青(B)の間で任意の有彩色に変更することができる。図8では、赤(R)と緑(G)の中間の色に設定されている。

【0118】また、「OFF」アイコン83の指定が決定されると戦闘において流れる血の色が透明にされる。

【0119】図6に戻り、第3ボタン22eがオンにされたかどうか判別され(ステップST360)、オンにされていないときは(ステップST360でNO)、残酷描写の設定、すなわち切断描写及び効果色の設定が変更されたかどうか判別され(ステップST370)、変更されなければ(ステップST370でNO)、ステップST350に戻り、変更されれば(ステップST370でYES)、上述したように描写の設定が変更され(ステップST380)、ステップST350に戻る。

【0120】一方、ステップST360において、第3ボタン22eがオンにされると(ステップST360でYES)、このルーチンを終了する。

【0121】このように、デフォルトでは、流れる血の色を透明に設定し、切られた腕や頭部を飛ばさない描写

に設定しているので、倫理面に配慮したゲームを実現することができる。

【0122】また、流れる血の色を任意の有彩色に変更可能にし、切られた腕や頭部を飛ばす描写に変更可能にしているので、プレーヤの好みに応じた激しい描写のゲームを実現することができ、戦闘ゲームとしての面白さを増大することができる。

【0123】なお、本発明は、上記実施形態に限られず、以下の(1)〜(3)の変形形態を採用することができる。

【0124】(1)上記実施形態では、主人公として第1、第2のキャラクタから選択可能にしているが、これに限られず、記録媒体30に3以上のゲーム内容を記録しておくことにより、3以上のキャラクタから選択するようにしてもよい。この形態によれば、ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0125】(2)上記実施形態では、第1、第2のキャラクタとして人間モデルを用いているが、これに限られず、動物モデルなどを用いても、同様のゲームを実現することができる。

【0126】(3)上記実施形態では、戦闘ゲームに適用しているが、これに限られず、アドベンチャーゲームなどに適用することができる。この場合には、各主人公の進行ルートの一部を異なるようにすれば、互いに独立したゲーム内容とすることができる。

【0127】以上説明したように、本発明は、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、第1のキャラクタが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクタが登場するように設定された第1のゲーム内容を記憶する第1ゲーム内容記憶手段と、上記第2のキャラクタが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクタが登場するように設定された第2のゲーム内容を記憶する第2ゲーム内容記憶手段と、主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する主人公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えたものである。

【0128】この構成によれば、第1のゲーム内容には主人公である第1のキャラクタとともに第2のキャラクタが登場するように設定され、第2のゲーム内容には主人公である第2のキャラクタとともに第1のキャラクタが登場するように設定されているので、各ゲーム内容の面白さを増大することができる。

【0129】また、請求項1の発明において、上記第1のゲーム内容と上記第2のゲーム内容とは、互いに相違

23

する内容になっているとしてもよい。

【0130】これによって、主人公として第1のキャラクタを選択した場合と第2のキャラクタを選択した場合とでゲーム内容が相違するものになるので、双方のキャラクタを順に主人公として選択しても、同一ゲームの繰り返しにならず、それぞれゲームを楽しむことができる。

【0131】また、請求項2の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが少なくとも1の第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、上記第2のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが少なくとも1の第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであるとしてもよい。

【0132】これによって、第1のキャラクタが戦闘を行う第1の敵キャラクタと、第2のキャラクタが戦闘を行う第2の敵キャラクタとが異なるものになるので、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容の双方を行った場合でも、それぞれ異なる戦闘ゲームを楽しむことができる。

【0133】また、請求項3の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第2のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであり、上記第2のゲーム内容は、上記第1のキャラクタが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクタがそれぞれ異なる敵キャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであるとしてもよい。

【0134】これによって、第1、第2のゲーム内容は、第1、第2の双方のキャラクタが登場する場面において、それぞれ異なる敵キャラクタと戦闘を行うように設定されていることから、互いのゲーム内容の独自性を強調することができ、ゲームの面白さを増大することができる。

【0135】また、請求項1乃至4のいずれかの発明において、上記第1のゲーム内容において予め設定された第1ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第1クリア判定手段と、上記第2のゲーム内容において予め設定された第2ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第2クリア判定手段と、上記第1ゲーム条件及び上記第2ゲーム条件のいずれか一方をクリアすると上記主人公選択手段による他方のキャラクタの選択を許可する許可手段とを備えるようにしてもよい。

【0136】この構成によれば、第1のゲーム内容において予め設定された第1ゲーム条件と、第2のゲーム内容において予め設定された第2ゲーム条件とのいずれか一方のゲーム条件をクリアすると主人公選択手段による他方のキャラクタの選択が許可されることとなり、これによって、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容との両

24

方を順に行うことができ、ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0137】また、請求項5の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第2ゲーム条件をクリアした後に上記第1のキャラクタが主人公として選択された場合には、上記第2のゲーム内容における実行結果に応じてゲーム画面の出力内容が変化するものであり、上記第2のゲーム内容は、上記第1ゲーム条件をクリアした後に上記第2のキャラクタが主人公として選択された場合には、上記第1のゲーム内容における実行結果に応じてゲーム画面の出力内容が変化するものであるとしてもよい。

【0138】この構成によれば、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容とでゲーム実行の先後によって、それぞれ多様性のあるゲーム展開にすることができ、これによって、ゲームの面白さを増大することができる。

【0139】また、請求項5又は6の発明において、第3のゲーム内容を記憶する第3ゲーム内容記憶手段と、上記第1、第2ゲーム条件の両条件をクリアしたと判定されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力手段とを備えたとしてもよい。

【0140】この構成によれば、第1、第2ゲーム内容をクリアしたときに、最終ステージとして第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面が出力されることとなり、これによって、ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0141】また、請求項7の発明において、上記第3のゲーム内容の主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択手段を備え、上記第1ゲーム条件は、上記第2ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第2ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第2ゲーム条件は、上記第1ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えるとクリアし、上記第1ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する上記第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第3のゲーム内容は、主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタが選択可能に設定されており、選択された主人公が第2の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであるとしてもよい。

【0142】この構成によれば、第1の敵ボスキャラクタに偽の敵ボスキャラクタとしての機能を持たせ、第2の敵ボスキャラクタに真の敵ボスキャラクタとしての機

25

能を持たせることができ、これによって、第1、第2、第3のゲーム内容からなるゲームとして興味あるものにすることができる。また、第3のゲーム内容の主人公が選択可能であるので、ゲームの多様性を増大することができる。

【0143】また、請求項10の発明は、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、複数のキャラクターが登場するように設定されるとともに、それぞれその内の1のキャラクターが主人公として設定された複数のゲーム内容を記憶するゲーム内容記憶手段と、主人公として上記複数のキャラクターの内の1のキャラクターを選択する主人公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えたものである。

【0144】この構成によれば、各ゲーム内容には、主人公である1のキャラクターとともに他のゲーム内容における主人公のキャラクターが登場するように設定されているので、各ゲーム内容の面白さを増大することができる。

【0145】

【発明の効果】請求項1、9の発明によれば、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、第1のキャラクターが主人公として設定されるとともに、第2のキャラクターが登場するように設定された第1のゲーム内容を記憶する第1ゲーム内容記憶手段と、上記第2のキャラクターが主人公として設定されるとともに、上記第1のキャラクターが登場するように設定された第2のゲーム内容を記憶する第2ゲーム内容記憶手段と、主人公として上記第1のキャラクター又は上記第2のキャラクターを選択する主人公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えるようにしたので、各ゲーム内容において第1、第2の双方のキャラクターが登場することから、各ゲーム内容の面白さを増大することができる。

【0146】また、請求項2の発明によれば、請求項1の発明において、上記第1のゲーム内容と上記第2のゲーム内容とは、互いに相違する内容になっていることにより、主人公として第1のキャラクターを選択した場合と第2のキャラクターを選択した場合とでゲーム内容

26

が相違するものになるので、双方のキャラクターを順に主人公として選択しても、同一ゲームの繰り返しにならず、それぞれゲームを楽しむことができる。

【0147】また、請求項3の発明によれば、請求項2の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第1のキャラクターが少なくとも1の第1の敵キャラクターに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであり、上記第2のゲーム内容は、上記第2のキャラクターが少なくとも1の第2の敵キャラクターに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであることにより、第1のキャラクターが戦闘を行う第1の敵キャラクターと、第2のキャラクターが戦闘を行う第2の敵キャラクターとが異なるものになるので、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容の双方を行った場合でも、それぞれ異なる戦闘ゲームを楽しむことができる。

【0148】また、請求項4の発明によれば、請求項3の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第2のキャラクターが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクターがそれぞれ異なる敵キャラクターに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであり、上記第2のゲーム内容は、上記第1のキャラクターが登場する場面において、上記第1、第2のキャラクターがそれぞれ異なる敵キャラクターに所定のダメージを与えるべく戦闘を行うように設定されたものであることにより、第1、第2のゲーム内容は、第1、第2の双方のキャラクターが登場する場面において、それぞれ異なる敵キャラクターと戦闘を行うように設定されていることから、互いのゲーム内容の独自性を強調することができ、ゲームの面白さを増大することができる。

【0149】また、請求項5の発明によれば、請求項1乃至4のいずれかの発明において、上記第1のゲーム内容において予め設定された第1ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第1クリア判定手段と、上記第2のゲーム内容において予め設定された第2ゲーム条件をクリアしたか否かを判定する第2クリア判定手段と、上記第1ゲーム条件及び上記第2ゲーム条件のいずれか一方をクリアすると上記主人公選択手段による他方のキャラクターの選択を許可する許可手段とを備えることにより、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容との両方を順に行うことができ、ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0150】また、請求項6の発明によれば、請求項5の発明において、上記第1のゲーム内容は、上記第2ゲーム条件をクリアした後に上記第1のキャラクターが主人公として選択された場合には、上記第2のゲーム内容における実行結果に応じてゲーム画面の出力内容が変化するものであり、上記第2のゲーム内容は、上記第1ゲーム条件をクリアした後に上記第2のキャラクターが主人公として選択された場合には、上記第1のゲーム内容における実行結果に応じてゲーム画面の出力内容が変化する

ものであるとすることにより、第1のゲーム内容と第2のゲーム内容とでゲーム実行の先後によって、それぞれ多様性のあるゲーム展開にすることができ、これによって、ゲームの面白さを増大することができる。

【0151】また、請求項7の発明によれば、請求項5又は6の発明において、第3のゲーム内容を記憶する第3ゲーム内容記憶手段と、上記第1、第2ゲーム条件の両条件をクリアしたと判定されたときに、上記第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力する第3ゲーム画面出力手段とを備えることにより、第1、第2ゲーム内容をクリアしたときに、最終ステージとして第3のゲーム内容に沿ったゲーム画面が出力されることとなり、これによって、ゲームの面白さを更に増大することができる。

【0152】また、請求項8の発明によれば、請求項7の発明において、上記第3のゲーム内容の主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタを選択する第3ゲーム主人公選択手段を備え、上記第1ゲーム条件は、上記第2ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えることとクリアし、上記第2ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第1の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第2ゲーム条件は、上記第1ゲーム条件をクリアしていることを条件に上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えることとクリアし、上記第1ゲーム条件をクリアしていない場合には、上記第2の敵キャラクタに所定のダメージを与えた後に登場する上記第1の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるとクリアするものであり、上記第3のゲーム内容は、主人公として上記第1のキャラクタ又は上記第2のキャラクタが選択可能に設定されており、選択された主人公が第2の敵ボスキャラクタに所定のダメージを与えるべく戦闘を行う戦闘ゲームであるとする事により、第1の敵ボスキャラクタに偽の敵ボスキャラクタとしての機能を持たせ、第2の敵ボスキャラクタに真の敵ボスキャラクタとしての機能を持たせることができ、これによって、第1、第2、第3のゲーム内容からなるゲームとして興味あるものにすることができる。また、第3のゲーム内容の主人公が選択可能であるので、ゲームの多様性を増大することができる。

【0153】また、請求項10、11の発明によれば、設定されたゲーム世界においてゲームが行われるビデオゲーム装置において、ゲーム画面を表示する表示手段と、外部から加えられた操作に応じた操作信号を出力する少なくとも1個の操作手段と、複数のキャラクタが登場するように設定されるとともに、それぞれその内の1のキャラクタが主人公として設定された複数のゲーム内容を記憶するゲーム内容記憶手段と、主人公として上記複数のキャラクタの内の1のキャラクタを選択する主人

公選択手段と、選択された主人公に対応するゲーム内容に沿ったゲーム画面を上記表示手段に出力するゲーム画面出力手段と、上記操作信号を用いて上記表示手段に表示される主人公の動作を制御することにより、上記ゲーム内容を進行させるゲーム進行制御手段とを備えるようにしたので、各ゲーム内容には、主人公である1のキャラクタとともに他のゲーム内容における主人公のキャラクタが登場するように設定されており、これによって、各ゲーム内容の面白さを増大することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態としてのゲームシステムを示す構成図である。

【図2】CPUの機能ブロックを示すブロック図である。

【図3】本ビデオゲームの手順を示すフローチャートである。

【図4】ゲームの一画面を示す図である。

【図5】ゲームの一画面を示す図である。

【図6】描写設定の変更手順を示すフローチャートである。

【図7】ステータス画面を示す図である。

【図8】設定画面を示す図である。

【符号の説明】

12 モニタ

21 メモリ

30 記録媒体

41 コントローラ検出手段

42 主人公選択手段

43 ゲーム画面出力手段

44 ゲーム進行制御手段

45 出血判定手段

46 切付判定手段

47 ダメージ判定手段

48 第1クリア判定手段

49 第2クリア判定手段

50 クリア制御手段

51 許可手段

52 設定変更手段

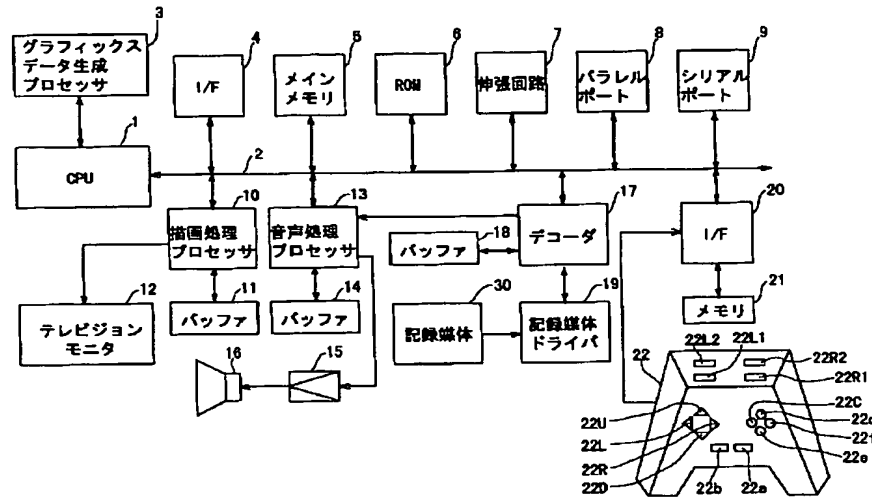
【要約】

【課題】 複数の主人公に対応する複数のゲーム内容の内から主人公を選択可能にしたものでありながら、更にゲームの面白さを増す。

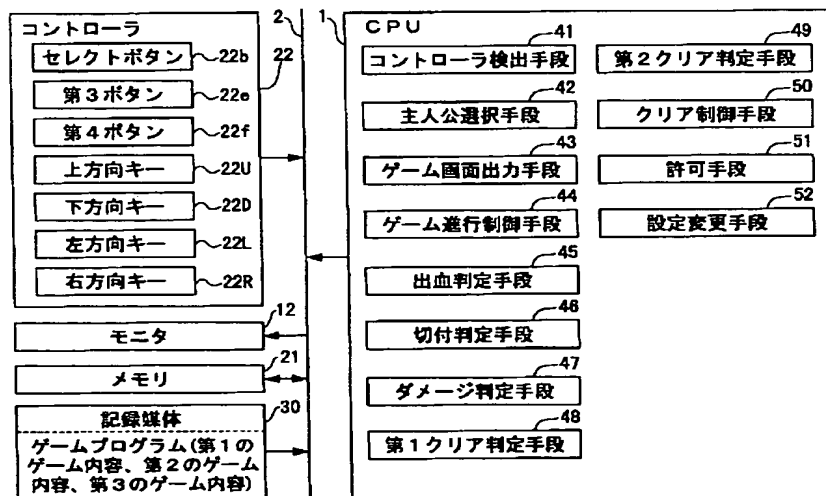
【解決手段】 プレーヤの操作する主人公が、第1、第2のキャラクタから選択可能になっており、記録媒体30には、第1のキャラクタを主人公とする第1のゲーム内容と、第2のキャラクタを主人公とする第2のゲーム内容と、第1及び第2のゲーム内容の双方をクリアした場合にのみ行うことが可能な第3のゲーム内容とが記録されている。第1及び第2のゲーム内容は、第1及び第2のキャラクタが同一のゲーム世界においてそれぞれ独

立して行動するように設定され、互いに独立したものであるが、第1のゲーム内容に第2のキャラクタが登場するように設定され、第2のゲーム内容に第1のキャラクタ\*が登場するように設定されている点で、関連性を有している。

【図1】

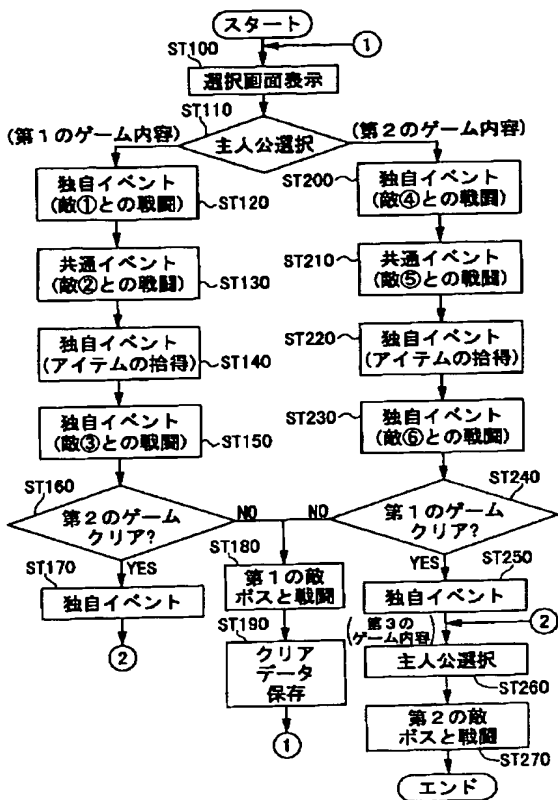


【図2】

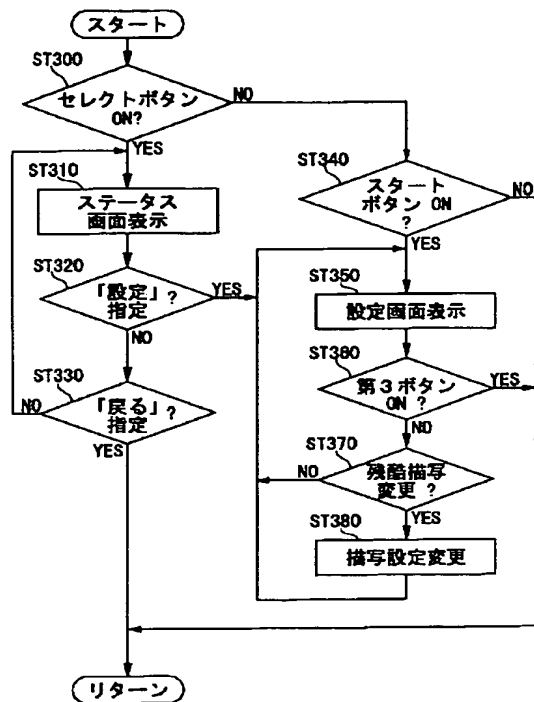




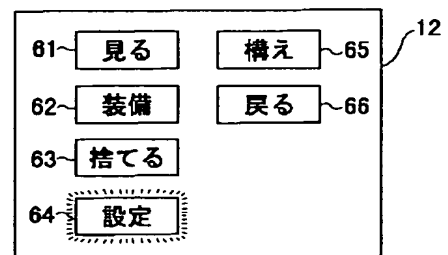
【図3】



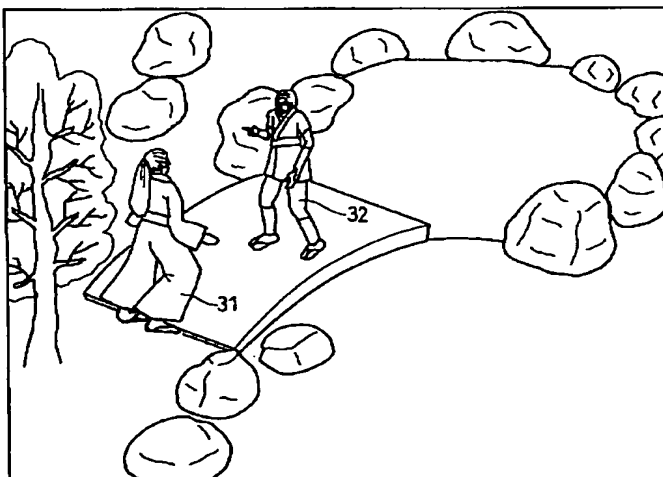
【図6】



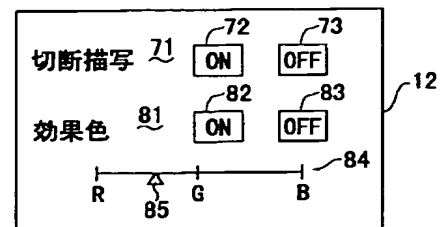
【図7】



【図4】



【図8】



【図5】




---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 平8-224377(JP,A)  
 特開 平8-206357(JP,A)  
 Game Walker 1998 JANUARY No. 39 第40、41頁  
 1998年1月1日角川書店発行  
 じゅげむ 1998 vol. 2 February 第160、161頁 平成10年2月1日 リクルート発行  
 週刊ファミ通2月6日号 第101～105頁 平成10年2月6日 株式会社アスキー発行  
 週刊ファミ通2月13日号 第90～99頁 平成10年2月13日 株式会社アスキー発行

(58)調査した分野(Int.Cl.<sup>6</sup>, DB名)  
 A63F 9/22